

Official Rules for the Sport of Pétanque

Applicable to all territories of the national federations, members of the FIPJP

Официальные правила петанка как вида спорта

Действуют на всей территории национальных федераций, являющихся членами Международной федерации петанка и провансальской игры (МФП)

Играя в свою любимую игру Petanque, мы следуем правилам,
в то же время в первую очередь мы всегда остаемся ДЖЕНТЛЬМЕНАМИ.
Хорошей ИГРЫ!

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Статья 1 - Состав команд

Статья 2 - Характеристики разрешенных шаров

Статья 2 бис - Санкции за нестандартные шары

Статья 3 - Разрешенные кошонеты

Статья 4 - Лицензии

ИГРА

Статья 5 - Площадка и дорожки

Статья 6 - Начало игры и правила относительно круга

Статья 7 - Дистанции, установленные для броска кошонета

Статья 8 - Требования к брошенному кошонету

Статья 9 - Выход кошонета из игры

Статья 10 - Устранение препятствий

Статья 11 - Замена кошонета или шара

КОШОНЕТ

Статья 12 - Кошонет скрытый и перемещенный

Статья 13 - Перемещение кошонета на другую дорожку

Статья 14 - Правила, действующие если кошонет вне игры

Статья 15 - Положение кошонета после остановки

ШАРЫ

Статья 16 - Бросок первого шара и последующих

Статья 17 - Поведение зрителей и игроков во время игры

Статья 18 - Пробные броски и шары, покинувшие дорожку

Статья 19 - Шары вне игры

Статья 20 - Остановленный шар

Статья 21 - Время на выполнение броска

Статья 22 - Перемещённые шары

Статья 23 - Игрок, бросивший не свой шар

Статья 24 - Шар, сыгранный с нарушением правил

ОЧКИ И ИЗМЕРЕНИЯ

Статья 25 - Временное удаление шаров

Статья 26 - Выполнение измерений

Статья 27 - Убранные шары

Статья 28 - Перемещение шаров или кошонета

Статья 29 - Шары на одинаковом расстоянии от кошонета

Статья 30 - Иностранное тело, приставшее к шару или к кошонету

Статья 31 - Претензии

ДИСЦИПЛИНА

Статья 32 - Штрафы за отсутствие команды или игрока

Статья 33 - Прибытие опоздавших игроков

Статья 34 - Замена игрока

Статья 35 - Санкции

Статья 36 - Неблагоприятные погодные условия

Статья 37 - Новый круг соревнований

Статья 38 - Отсутствие спортивного духа

Статья 39 - Неспортивное поведение

Статья 40 - Обязанности арбитров

Статья 41 - Состав и решения судейской коллегии

24.04.2023, 09:40 Международные правила

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Статья 1 - Состав команд

Петанк - это вид спорта, в котором:

- 3 игрока играют против трех (триплеты).

Возможны также другие варианты:

- 2 игроков против двух (дуплеты),

- 1 игрок против одного (синглы).

В триплетах каждый из игроков имеет по 2 шара.

В дуплетах и одиночном разряде каждый из игроков имеет по 3 шара.

Любые другие форматы запрещены.

Статья 2 - Характеристики разрешенных шаров

В петанк играют шарами, которые одобрены FIPJP и обладают следующими характеристиками:

1) являются металлическими;

2) имеют диаметр от 7,05 см (минимум) до 8 см (максимум);

3) имеют вес от 650 грамм (минимум) до 800 грамм (максимум).

На соревнованиях для своей возрастной категории юниоры в возрасте 11 лет и менее могут использовать шары весом 600 грамм и диаметром 65 мм при условии, что они произведены лицензированным производителем.

Марка (знак изготовителя) и вес должны быть выгравированы на шаре и должны читаться в любой момент.

Имя и фамилия (либо инициалы) игрока также могут быть там выгравированы, как и различные логотипы, знаки и тому подобные обозначения, в соответствии с требованиями к изготовлению шаров.

4) Шар должен быть полым и не должен содержать внутри какой-либо материал, как-то - свинец, песок, ртуть и пр. В общем случае, они (шары) не должны быть ни фальсифицированными (поддельными), ни подвергнутыми трансформации или модификации после фабричного производства их признанным производителем. Категорически запрещается закалывать шары с целью изменения твердости, приданной им при изготовлении.

Статья 2 бис - Санкции за нестандартные шары

Любой игрок, виновный в нарушении положений подпункта 4) предыдущей статьи, а равно его партнёр или партнёры по команде, немедленно снимаются с соревнований.

Если шар не является фальсифицированным, но изношен или имеет заводской брак, не проходит официальную проверку или не соответствует требованиям подпунктов 1), 2) и 3) предыдущей статьи, игрок должен его заменить. Он вправе также заменить весь комплект.

Все поданные игроками претензии, касающиеся этих трех подпунктов, принимаются только до начала партии. Поэтому в интересах игроков убедиться, что их шары и шары их соперников полностью соответствуют установленным требованиям.

Претензии, касающиеся подпункта 4), могут подаваться в течение всей игры, но только в перерыве между геймами. Однако, начиная с третьего гейма, если претензия по поводу шаров соперника оказывается необоснованной, к счету последнего будет добавлено 3 очка.

Арбитр или судейская коллегия вправе в любое время потребовать проверки шаров одного или нескольких игроков.

Статья 3 - Разрешенные кошонеты

Кошонеты изготавливаются из дерева или синтетического материала, с маркировкой производителя, они должны быть лицензированы FIPJP и в точности соответствовать требуемым характеристикам, в соответствии со спецификацией производителя.

Диаметр кошонета должен быть 30 мм (погрешность: +/- 1 мм).

Вес его должен быть от 10 до 18 грамм.

Разрешаются окрашенные кошонеты. Кошонеты не должны притягиваться магнитом

Статья 4 - Лицензии

Для регистрации на соревнование, каждый игрок - он или она - должен предоставить свою лицензию или, в соответствии с правилами федерации, сведения, удостоверяющие его личность и тот факт, что он или она является членом этой федерации.

[Перейти в начало](#)

ИГРА

Статья 5 - Площадка и дорожки

В петанк играют на неограниченной поверхности. Однако, по решению организационного комитета или арбитра команды могут соревноваться на ограниченной площадке. В этом случае площадка для национальных и международных соревнований должна иметь минимальные размеры: 15 м x 4 м.

Для других турниров федерации могут позволить своим подразделениям отступать от указанных минимальных размеров, но не допуская размеров менее 12 м x 3 м.

Игровое пространство включает в себя произвольное количество дорожек, ограниченных шнурами, толщина которых не должна влиять на нормальный ход игры. Эти шнуры, разделяющие различные дорожки, не являются линиями аута, за исключением торцевых линий дорожки и внешней границы площадки.

Когда игровые дорожки располагаются торец к торцу без материальных разделителей, торцевые линии считаются линиями аута.

Когда дорожки ограждены барьерами, последние должны находиться на расстоянии не менее одного метра от внешних границ игровых дорожек.

Партии играют до 13 очков. В группах и в квалификации возможна игра до 11 очков.

Некоторые соревнования могут проводиться с партиями, ограниченными по времени. В таких случаях они должны всегда играть на площадках, все границы которых являются линиями аута.

Статья 6 - Начало игры и правила относительно круга

Игроки должны провести жеребьевку, чтобы определить - какая из двух команд выберет дорожку, если она не была назначена организаторами, и первой бросит кошонет.

[https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila\(1\).php](https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila(1).php) 2/8

24.04.2023, 09:40 Международные правила

В случае назначения дорожки организаторами, кошонет должен быть брошен на указанной дорожке. Команды, участвующие в игре, не могут перемещаться на другую дорожку без разрешения арбитра.

Любой из игроков команды, выигравшей жеребьевку, выбирает стартовую позицию и очерчивает круг либо кладет круг-шаблон такого размера, чтобы ноги каждого из игроков могли полностью в нём поместиться. Однако, диаметр начерченного круга не может быть менее 35 см и более 50 см.

В случае использования готового круга, он должен быть жёстким и иметь внутренний диаметр 50 см (погрешность: +/- 2 мм).

Складные круги разрешаются при условии, что относятся к моделям, одобренным FIPJP.

Когда организатор предлагает круги, соответствующие нормативным требованиям, игроки обязаны их использовать.

Они также должны принимать предложенные соперником круги требуемой жёсткости или одобренные FIPJP складные круги. Если круг есть у каждой команды, то право выбора круга принадлежит той, что выиграла жеребьевку.

Круг должен быть начерчен (или размещён) на расстоянии более одного метра от любых препятствий и не менее чем в 1,5 метрах от другого круга или кошонета, используемых в другой партии.

Внутреннее пространство круга может быть полностью расчищено в течение всего гейма, но по окончании гейма должно быть приведено в исходное состояние.

Ноги игрока должны полностью находиться внутри круга, не должны его касаться, не должны покидать круг или полностью отрываться от земли до тех пор, пока брошенный шар не коснется земли. Никакие другие части тела игрока не должны касаться земли за пределами круга. Любой игрок, не соблюдающий это требование, подвергается санкциям, предусмотренным статьей 35.

В виде исключения, инвалидам с повреждением нижней конечности разрешается поставить внутрь круга только одну ногу, при этом другая не должна находиться впереди первой. У тех, кто передвигается в инвалидной коляске, хотя бы одно колесо (со стороны бросающей руки) должно размещаться внутри круга.

Если игрок поднимает круг с земли, когда на руках у игроков ещё остаются шары, круг возвращается на место, но только соперникам разрешается сыграть своими шарами.

Круг не считается аутом.

В любом случае круги должны помечаться перед броском кошонета.

Команда, которая намеревается бросить кошонет, должна стереть все круги, расположенные поблизости от того, который она будет использовать.

Команда, которая выигрывает право бросить кошонет - либо после жеребьевки, либо потому, что набрала очки в предыдущем гейме - имеет право только на одну попытку. Если попытка оказалась неудачной, кошонет переходит к другой команде, которая должна установить его на дорожке, с соблюдением требований правил. Если кошонет не установлен второй командой в разрешённое положение, то тот игрок который поставил кошонет, подвергается санкциям в соответствии со статьей 35. В случае повторения нарушения, вся команда получает карточку (подвергается санкциям), которая, при необходимости, суммируется с ранее полученным карточками.

Бросок кошонета одним из игроков команды не означает, что именно он должен бросить первый шар.

Игроки должны помечать позицию кошонета - начальную и после каждого его перемещения. Никакие претензии по поводу не помеченных кошонетов приниматься не будут, и арбитр будет выносить решение только исходя из текущего положения кошонета на дорожке.

Статья 7 - Дистанции, установленные для броска кошонета

Чтобы брошенный игроком кошонет считался в игре, необходимо:

1) Чтобы расстояние от внутреннего края круга до кошонета составляло от 6 метров (минимум) до 10 метров (максимум) - для юниоров и взрослых. В соревнованиях более юных игроков могут применяться более короткие дистанции.

2) Чтобы круг располагался на расстоянии минимум 1 метра от любого препятствия и не менее чем в 1,50 метрах от другого круга или кошонета, используемых в другой партии.

3) Чтобы кошонет находился на расстоянии минимум 50 см от любого препятствия и от торцевой линии, а также в 1,50 метрах от другого используемого круга или кошонета. (Примечание: не устанавливаются никаких минимальных расстояний от линий, разделяющих дорожки, либо от боковых линий аута).

4) Чтобы он был виден игроком, ноги которого расположены у внутренних краев круга и который стоит абсолютно прямо. В случае спорной ситуации, арбитр в безапелляционном порядке решает, - виден ли кошонет.

В следующем гейме кошонет бросается из круга, начерченного или размещённого вокруг точки, где он находился в предыдущем гейме, за исключением следующих случаев:

- Круг располагается менее, чем в 1 метре от препятствия, либо менее, чем в 1,50 метрах от другого используемого круга или кошонета.

- Бросок кошонета не может быть выполнен на любую из разрешенных дистанций.

В первом случае игрок чертит или размещает круг на требуемом расстоянии от препятствия или соответствующего объекта.

Во втором случае игрок может отойти назад по линии игры предыдущего гейма, не превышая, однако, максимального расстояния, установленного для броска кошонета. Эта возможность предлагается только если кошонет не может быть брошен на максимальное расстояние в любом другом направлении.

Если кошонет не был брошен с соблюдением условий, указанных выше, команда соперника перемещает его в регламентированное положение в пределах дорожки, но ранее она может, в свою очередь, отодвинуть круг назад с соблюдением условий, указанных в предыдущем подпункте, если первый сдвиг круга соперником не позволил бы выполнить бросок на максимальное расстояние.

В любом случае, команда, которая потеряла право броска кошонета в результате неудачной попытки установить его с соблюдением правил, должна бросить первый шар.

Команда, получившая право бросить кошонет, имеет на это максимум одну минуту. Команда, которая получила право установить кошонет после нерезультативной попытки соперника, должна сделать это немедленно.

Статья 8 - Требования к брошенному кошонету

Если брошенный кошонет остановлен арбитром, соперником, зрителем, животным или другим движущимся объектом, он должен быть брошен еще раз.

Если брошенный кошонет остановлен партнёром по команде, он передаётся сопернику, который должен установить его с соблюдением

правил.

Если после броска кошонета, сыгран первый шар, соперник ещё имеет право оспорить правильность положения кошонета, если только не он сам расположил кошонет на игровой дорожке после неудачного броска другой команды.

Прежде чем кошонет будет передан сопернику для установки, необходимо чтобы обе команды признали бросок недействительным или чтобы арбитр принял такое решение.

Если соперник также сыграл свой шар, то кошонет окончательно считается в игре, и никакие претензии не допускаются.

Статья 9 - Выход кошонета из игры

Кошонет находится вне игры в семи следующих случаях:

[https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila\(1\).php](https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila(1).php) 3/8

24.04.2023, 09:40 Международные правила

1) Когда кошонет выходит за границу дорожки, даже если он потом возвращается на дорожку. Кошонет, находящийся на границе дорожки, считается в игре. Он не выходит из игры до тех пор, пока полностью не пересечёт границу дорожки или линию аута, то есть, пока не окажется целиком за вертикальной плоскостью, проходящей через эту границу или линию. Аутот считается лужа воды, в которой кошонет свободно плавает.

2) Когда, находясь на дорожке, перемещённый кошонет не виден из круга, согласно условиям, предусмотренным статьей 7. При этом кошонет, скрытый за шаром, считается в игре. Арбитр вправе временно удалить шар, чтобы установить, что кошонет виден.

3) Когда кошонет переместился на расстояние более 20 метров (для взрослых и юниоров) или более 15 метров (для более юных игроков), либо менее 3 метров от игрового круга.

4) Когда на размеченных дорожках кошонет пересекает более одной дорожки, смежной с используемой, или, когда выходит за торцевую линию дорожки.

5) Когда перемещённый кошонет не найден, при этом время поисков ограничивается 5 минутами.

6) Когда между кошонетом и кругом находится неигровая зона.

7) Когда в партиях, проводимых с ограничением времени, кошонет покидает назначенную дорожку.

Статья 10 - Устранение препятствий

Игрокам категорически запрещается убирать, перемещать или уничтожать любые препятствия, находящиеся на игровой дорожке. Однако игроку, готовящемуся к броску кошонета, разрешается опробовать место желаемого приземления одним из своих шаров, постучав по покрытию не более трёх раз. Кроме того, игрок, который собирается играть, либо один из его партнёров, может заровнять след, оставленный одним из ранее брошенных шаров.

За несоблюдение этого правила, особенно в случае расчистки поверхности перед шаром, выбранным для тира, игрок подвергается санкциям, предусмотренным статьей 35.

Статья 11 - Замена кошонета или шара

Игрокам запрещено менять кошонет либо шар в ходе игры, за исключением следующих случаев:

1) Кошонет либо шар не найдены, время поиска ограничивается пятью минутами.

2) Кошонет либо шар разбиты: в этом случае их позиции фиксируются по наибольшему осколку. Если еще остались несыгранные шары, кошонет или шар заменяются немедленно после выполнения необходимых измерений на шар или кошонет такого же или близкого диаметра. В следующем гейме соответствующий игрок может использовать новый комплект шаров.

[Перейти в начало](#)

КОШОНЕТ

Статья 12 - Кошонет скрытый и перемещённый

Если, по ходу гейма, кошонет внезапно оказывается закрыт листовой или куском бумаги, эти объекты удаляются.

Если кошонет приходит в движение, например, из-за ветра или наклона площадки, то его возвращают в первоначальное положение, при условии, что оно было помечено. Таким же образом поступают, если кошонет был случайно смещен арбитром, игроком, зрителем, шаром или кошонетом с другой дорожки, животным или любым другим подвижным объектом.

Если кошонет был перемещен под действием шара, сыгранного в текущей партии, он считается в игре.

Статья 13 - Перемещение кошонета на другую дорожку

Если во время гейма кошонет перемещается на другую игровую дорожку, ограниченную или нет, кошонет считается в игре, с учётом положений статьи 9.

Игроки, использующие этот кошонет, ожидают, если это необходимо, окончания гейма, начатого игроками, находящимися на другой дорожке, чтобы закончить свой гейм.

Игроки, подпадающие под действие этой статьи, должны проявлять терпение и учтивость.

В следующем гейме команды продолжают игру на назначенной им дорожке, при этом кошонет бросается с того места, где он находился до перемещения, с учётом положений статьи 7.

Статья 14 - Правила, применяющиеся если кошонет вне игры

Если в ходе гейма кошонет оказывается вне игры, то возможны три случая:

1) Шары остались у каждой из команд: гейм аннулируется и право на бросок кошонета принадлежит команде, которая набрала очки в предыдущем гейме или выиграла жеребьёвку.

2) Шары остались только у одной команды: этой команде засчитывается столько очков, сколько у нее осталось игровых шаров.

3) Шаров не осталось ни у одной из команд: гейм аннулируется, право на бросок кошонета принадлежит команде, которая набрала очки в предыдущем гейме или выиграла жеребьёвку.

Статья 15 - Положение кошонета после остановки

1) Если выбитый кошонет был остановлен или отклонен от своей траектории зрителем или арбитром, то он сохраняет свою позицию.

2) Если выбитый кошонет был остановлен или отклонен от своей траектории игроком, находящимся на игровой дорожке в разрешённом месте, то его соперник имеет право выбора:

- а) оставить кошонет на его новом месте;
 - б) вернуть кошонет в его первоначальное положение;
 - в) расположить кошонет на продолжении прямой линии, идущей от места первоначального его положения до точки, где он оказался, на расстоянии не более 20 м от круга (15 м для соревнований юных игроков), но так, чтобы он был виден.
- Пункты б) и в) могут быть применены только если кошонет был предварительно помечен. В противном случае кошонет остается на том месте, где он оказался.
- Если кошонет, перемещаясь после удара, вышел в аут, но в конечном итоге вернулся на игровую дорожку, он считается вне игры и следует применять положения статьи 14.

[Перейти в начало](#)

ШАРЫ

Статья 16 - Бросок первого шара и последующих

[https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila\(1\).php](https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila(1).php) 4/8

24.04.2023, 09:40 Международные правила

Первый шар в гейме бросается игроком команды, которая выиграла жеребьевку или последней набрала очки. В дальнейшем это делает команда, которая не имеет очков в данный момент.

Игрок не должен помогать себе какими-либо предметами. Нельзя чертить на покрытии линии, чтобы направить свой шар или обозначить точку приземления. Во время броска своего последнего шара игроку запрещается держать в другой руке шар.

Шары должны бросаться по одному.

Любой брошенный шар не может быть брошен повторно. Однако, должны быть брошены повторно шары, которые при движении между игровым кругом и кошонетом были остановлены или непреднамеренно отклонены от своей траектории шаром или кошонетом с другой дорожки, животным или любым другим движущимся объектом (футбольным мячом, т.п.), а также в случае, указанном в третьем абзаце статьи 8.

Перед броском своего шара игрок должен удалить с него все следы грязи и каких-либо отложений, под угрозой санкций, предусмотренных статьей 35.

Если первый сыгранный шар оказывается вне игры, игру продолжает соперник, и далее - команды поочередно, пока на дорожке не появятся шары.

Если, в результате тира или пойнта, на игровой дорожке не остаётся шаров, вступают в действие положения статьи 29, касающиеся ничьей.

Статья 17 - Поведение зрителей и игроков во время игры

В период времени, отведённый игроку для броска своего шара, зрители и другие игроки должны соблюдать абсолютную тишину.

Соперники не должны ходить, жестикулировать или делать что-то, что может отвлекать игрока. Только члены команды игрока могут находиться между кругом и кошонетом.

Соперники должны находиться за кошонетом или позади игрока, и в обоих случаях - в стороне от направления игры, и на расстоянии не менее 2-х метров от одного и от другого.

Игроки, не соблюдающие эти требования, могут быть удалены с соревнования, если после предупреждения арбитра они продолжают вести себя таким образом.

Статья 18 - Пробные броски и шары, покинувшие дорожку

Никто не может делать пробные броски во время партии, в том числе - за пределами дорожки, где она играет. Игроки, не соблюдающие это требование, могут быть подвергнуты санкциям, предусмотренным статьей 35.

В ходе игры, покинувшие пределы дорожки шары считаются находящимися в игре, за исключением случаев, указанных в статье 19.

Статья 19 - Шары вне игры

Любой шар считается вне игры, как только он уходит в аут. Шар, расположенный на границе дорожки, считается в игре. Шар не выходит из игры до тех пор, пока полностью не пересечёт границу разрешённой дорожки, то есть, пока не окажется целиком за вертикальной плоскостью, проходящей через эту границу. То же правило применяется, когда на размеченной площадке шар полностью пересекает более одной соседней дорожки сбоку или выходит за торцевую линию.

В играх с ограничением по времени, проходящих на одной дорожке, шар выходит из игры при аналогичных условиях, как только он полностью выходит за обозначенные границы.

Если шар возвращается из аута на игровую дорожку - либо из-за наклона площадки, либо после столкновения с препятствием, движущимся или неподвижным, он немедленно удаляется с дорожки, а всё, что он успел переместить после своего пребывания в ауте, возвращается на свои места, при условии, что положение этих объектов было помечено.

Любой шар, находящийся вне игры, должен быть немедленно удален с дорожки. В противном случае, он будет считаться в игре, как только командой соперника будет брошен очередной шар.

Статья 20 - Остановленный шар

Любой сыгранный шар, остановленный или отклоненный от своей траектории зрителем или арбитром, сохраняет своё положение в точке остановки.

Любой сыгранный шар, остановленный или случайно отклоненный от своей траектории игроком команды, которой он принадлежит, считается вне игры.

Любой шар, брошенный с целью пойнта, остановленный или случайно отклоненный от своей траектории соперником, по желанию игрока, может быть брошен заново либо оставлен в точке его остановки.

Если шар, брошенный с целью тира или выбитый, остановлен или случайно отклонен от своей траектории игроком, то соперник имеет право:

1) оставить шар в точке его остановки.

2) расположить его на продолжении прямой, которая прошла бы от его первоначальной позиции к точке, где он оказался, но обязательно в пределах назначенной для игры площадки, и при условии, что шар был помечен.

Игрок, намеренно остановивший движущийся шар, а также его команда, немедленно дисквалифицируются до конца текущей партии.

Статья 21 - Время на выполнение броска

Как только кошонет брошен, каждый игрок имеет максимум одну минуту для того, чтобы бросить свой шар. Этот период начинается с момента остановки кошонета или предыдущего сыгранного шара либо, если необходимо было выполнить измерения, - как только эти измерения завершены.

Такие же требования распространяются на бросок кошонета.

Каждый игрок, не соблюдающий установленный период, подвергается санкциям, предусмотренным статьёй 35.

Статья 22 - Перемещённые шары

Если остановившийся шар приходит в движение, например, под действием ветра или наклона площадки, он возвращается на своё место, при условии, что оно было помечено. Так же поступают с любым шаром, случайно сдвинутым игроком, судьей, зрителем, животным или любым движущимся объектом.

Во избежание каких-либо споров, игроки должны помечать шары. Никакие претензии относительно не помеченных шаров не принимаются, и арбитр будет выносить решение только исходя из текущего от расположения шаров на площадке.

С другой стороны, если шар перемещается под действием другого шара, сыгранного в этой партии, он остается в игре на новой позиции.

Статья 23 - Игрок, бросивший не свой шар

Игрок, бросивший не свой шар, получает предупреждение. Сыгранный шар, тем не менее, остается в игре, но он должен быть немедленно заменен, в случае необходимости - сразу после выполнения измерений.

[https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila\(1\).php](https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila(1).php) 5/8

24.04.2023, 09:40 Международные правила

В случае повторения этой ситуации в течение одной партии, бросок виновного игрока аннулируется, и все, что его шар сместил, возвращается на место, если объекты были помечены.

Статья 24 - Шар, сыгранный с нарушением правил

За исключение случаев, для которых настоящие правила предусматривают применение конкретных санкций, указанных в статье 35, любой шар, брошенный с нарушением правил, считается вне игры, и все, что он сместил при своём перемещении, возвращается на место, если объекты были помечены.

Однако, соперник имеет право толковать правила в свою пользу и объявить, что сыгранный шар является действительным. В этом случае, шар, брошенный с целью пойнта или тира, остаётся в игре, и все, что он сместил, остается на месте.

[Перейти в начало](#)

ОЧКИ И ИЗМЕРЕНИЯ

Статья 25 - Временное удаление шаров

Для проведения измерений разрешается временно удалить шары и любые препятствия, после фиксации их положения, находящиеся между кошонетом и шарами, до которых выполняются измерения.

После измерения, удалённые шары и препятствия возвращаются на их места. Если препятствия не могут быть удалены, то измерения выполняются с помощью циркуля.

Статья 26 - Выполнение измерений

Измерения возлагаются на игрока, который играл последним, или на одного из его партнёров по команде. Соперники также имеют право на выполнение измерений после одного из указанных игроков.

Измерения должны быть выполнены надлежащими инструментами, которые должна иметь каждая команда.

В частности, запрещается проводить измерения с помощью ступней. Игрок, не соблюдающий этого правила, подвергается санкциям, предусмотренным статьёй 35.

Каким бы ни было положение шаров, в любой момент гейма арбитр может быть приглашён для консультации, и его решение является окончательным. Игроки должны находиться на расстоянии не менее двух метров от арбитра, когда тот выполняет измерения.

Наряду с этим, по решению организационного комитета, в частности, в случае телевизионной трансляции, может быть установлено, что только арбитр будет наделён правом выполнять измерения.

Статья 27 - Убранные шары

Игрокам запрещается подбирать сыгранные шары до завершения гейма.

В конце гейма, все шары, убранные до подсчёта очков, считаются вне игры. Никакие претензии по этому поводу не принимаются.

Если игрок подбирает один из своих шаров с игровой дорожки, в то время как у его партнёров по команде ещё остаются шары, последним не будет разрешено играть этими шарами.

Статья 28 - Перемещение шаров или кошонета

Если один из игроков, выполняя измерения, шевелит или сдвигает кошонет или один из спорных шаров, то шар соперника признается стоящим ближе.

Если во время измерений арбитр шевелит или сдвигает кошонет или шар, он выносит беспристрастное решение.

Статья 29 - Шары на одинаковом расстоянии от кошонета

Когда два ближайших к кошонету шара, принадлежащие каждой из команд, находятся на одном расстоянии, то возможны три случая:

1) Если обе команды больше не имеют шаров, то объявляется ничья, и кошонет принадлежит команде, которая победила в предыдущем гейме или выиграла жеребьёвку.

2) Если только одна команда имеет шары, она разыгрывает их и получает столько очков, сколько ее шаров в итоге окажутся ближе к кошонету, по сравнению с ближайшим шаром соперника.

3) Если обе команды имеют шары, право играть принадлежит той, которая бросила последний шар, затем - команде соперника, и так далее поочередно, пока одна из них не получит очко. Когда шары останутся только у одной команды, применяются положения предыдущего пункта.

Если в конце гейма на дорожке нет ни одного шара, то объявляется ничья.

Статья 30 - Иностранное тело, приставшее к шару или к кошонету

Любое иностранное тело, которое пристало к шару или кошонету, должно быть удалено до проведения измерений.

Статья 31 - Претензии

Чтобы быть принятой, любая претензия должна быть заявлена арбитру. После окончания партии ни одна претензия не может быть принята.

[Перейти в начало](#)

ДИСЦИПЛИНА

Статья 32 - Штрафы за отсутствие команды или игрока

В момент жеребьевки встреч и объявления результатов этой жеребьевки игроки должны находиться у судейского стола. Через четверть часа после окончания оглашения указанных результатов, команда, отсутствующая на игровой дорожке, штрафует на одно очко, которое присуждается команде соперника. В играх с ограничением по времени этот срок сокращается до 5 минут.

По истечении указанного срока, штраф увеличивается на одно очко за каждые пять минут опоздания.

Такие же штрафы применяются в ходе соревнований после каждой жеребьевки.

В случае возобновления партии, последовавшего после прерывания по какой-либо причине, штраф будет составлять одно очко за каждые пять минут опоздания.

Объявляется не участвующей в соревновании команда, которая не появилась на игровой дорожке через 30 минут после начала или возобновления партий.

[https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila\(1\).php](https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila(1).php) 6/8

24.04.2023, 09:40 Международные правила

Неполная команда имеет право начать игру, не дожидаясь своего отсутствующего игрока, однако она не может использовать его шары.

Ни один игрок не может отсутствовать на игре или покинуть игровую площадку без разрешения арбитра. В любом случае, подобный выход с площадки не прерывает хода игры и ни отменяет обязанность его партнёров разыгрывать свои шары в отведённое время. Если игрок не возвратился к моменту, когда он должен разыгрывать свои шары, они будут аннулированы - по одному шару каждую минуту.

Если разрешение не было получено, это влечёт применение санкций, согласно статье 35.

В случае какого-либо происшествия или медицинской проблемы, надлежащим образом засвидетельствованной врачом, может быть предоставлен перерыв максимум на четверть часа. Если при использовании этой возможности выявляются злоупотребления, игрок и его команда будут немедленно сняты с соревнований.

Статья 33 - Прибытие опоздавших игроков

Если отсутствовавший игрок появляется после начала гейма, то он не участвует в этом гейме. Ему разрешается войти в игру только перед началом следующего гейма.

Если игрок отсутствует более 30 минут после начала партии, он теряет всякое право на участие в этой партии.

Если его партнёр или партнёры побеждают в этой партии, то игрок имеет право принять участие в следующей партии, при условии, что команда была заявлена поимённо.

Если соревнование проходит в группах, опоздавший игрок может участвовать во второй партии, независимо от результата первой.

Первый гейм партии считается начавшимся, как только брошен кошонет, вне зависимости от результата броска. Следующие геймы считаются начавшимися с момента остановки последнего шара, брошенного в предыдущем гейме.

Статья 34 - Замена игрока

Замена одного игрока в дуплете, одного или двух игроков в триplete разрешается только до официального объявления о начале соревнований (выстрела, свистка, объявления и т.д.) и при условии, что заменяющий игрок не был предварительно внесён в список другой команды на этих же соревнованиях.

Статья 35 - Санкции

За несоблюдение правил в ходе партии игроки подвергаются следующим санкциям:

1) Предупреждение, которое официально обозначается арбитром посредством предъявления нарушителю жёлтой карточки.

Однако, действие жёлтой карточки за превышения лимита времени распространяется на всех игроков команды, нарушившей правила. Если один из этих игроков уже имеет жёлтую карточку, на него будет наложено удаление шара в текущем гейме или в следующем гейме, если у него больше нет игровых шаров.

2) Аннулирование сыгранного или игрового шара, что официально обозначается арбитром посредством предъявления нарушителю оранжевой карточки.

3) Удаление игрока, нарушившего правила, до конца партии, что официально обозначается арбитром посредством предъявления нарушителю красной карточки.

4) Дисквалификация команды, нарушившей правила.

5) Дисквалификация обеих команд, в случае сговора.

Предупреждение, являющееся наказанием, может быть объявлено только после установления нарушения. Таким образом, не может рассматриваться в качестве официального предупреждения информация, предоставленная игрокам в начале соревнования или партии, о том, что они должны соблюдать правила.

Статья 36 - Неблагоприятные погодные условия

В случае неблагоприятных погодных условий, таких, как сильный дождь, любой начатый гейм должен быть закончен, если иное не решено арбитром, который один уполномочен, после консультаций с судейской коллегией или организатором соревнований, принять решение об остановке партии или об отмене соревнований по причине форс-мажорных обстоятельств.

Статья 37 - Новый круг соревнований

Если после объявления начала нового этапа соревнования (2-й тур, 3-й тур и др.) некоторые партии предыдущего этапа не завершились,

арбитр, установив, что успешное проведение конкурса уже не может быть обеспечено, может просить судейскую коллегию или организатора прекратить одновременно все проходящие игры и даже соревнования.

Статья 38 - Отсутствие спортивного духа

Команды, которые препираются по ходу партии, проявляют отсутствие спортивного духа и неуважение к публике, к уполномоченным лицам или арбитрам, могут быть сняты с соревнования. Снятие команды может повлечь отказ в официальном признании достигнутых к тому времени результатов, а также применение санкций, предусмотренных статьей 39.

Статья 39 - Неспортивное поведение

Игрок, виновный в некорректном поведении и, тем более, в проявлении агрессии по отношению к уполномоченным лицам, к арбитру, к другому игроку или зрителю, подвергается одной или нескольким из указанных санкций, в зависимости от тяжести проступка:

- 1) Снятие с соревнований.
- 2) Отзыв лицензии или лишение официального членства (*в спортивных организациях*).
- 3) Удержание или возврат компенсации и призовых выплат.

Наказание, наложенное на виновного игрока, может быть применено к его партнёрам по команде.

Наказание 1 налагается арбитром.

Наказание 2 налагается судейской коллегией.

Наказание 3 налагается организатором соревнований, который в течение 48 часов направляет сообщение об удержанных компенсациях и выплатах в исполнительные органы федерации, которые решают их (*финансовых средств*) дальнейшую судьбу.

Во всех случаях высший исполнительный орган федерации является инстанцией, принимающей окончательное решение.

Игроки обязаны носить установленную форму, им запрещено играть с голым торсом и необходимо, в частности, по соображениям безопасности, носить обувь, полностью закрывающую пальцы и пятки.

Запрещается курение во время игры, в том числе электронных сигарет. Запрещается также использовать в ходе партии мобильный телефон.

Любой игрок, не соблюдающий указанные требования, будет снят с соревнования, если он продолжает это делать после предупреждения арбитра.

Статья 40 - Обязанности арбитров

[https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila\(1\).php](https://www.petanque.ru/dokumenty/mezhdunarodnye-pravila(1).php) 7/8

24.04.2023, 09:40 Международные правила

На арбитров, назначенных для проведения соревнований, возлагается наблюдение за неукоснительным соблюдением правил игры и административных регламентов, дополняющих правила.

В зависимости от тяжести нарушения, арбитры имеют право отстранить от участия в партии или снять с соревнования любого игрока или любую команду, отказывающихся выполнять их решение.

Зрители, имеющие действующую или временно приостановленную лицензию, поведение которых становится причиной инцидентов на игровой дорожке, указываются арбитром в отчёте для органов федерации. Последние вызывают виновных на квалифицированную дисциплинарную комиссию, которая принимает решение о применении наказания.

Статья 41 - Состав и решения судейской коллегии

Все случаи, не предусмотренные правилами, рассматриваются арбитром, который может направить их в судейскую коллегию соревнования. Судейская коллегия включает не менее 3 и не более 5 членов. Решения, принимаемые судейской коллегией во исполнение настоящего пункта, являются безапелляционными. В случае разделения голосов, решающим является голос председателя судейской коллегии.

